

Spielordnung

§1 Spielverkehr

1. Regeln

Alle Rugbyspiele im Rahmen des ÖRV werden - soweit nicht explizit anders angegeben – wie folgt ausgetragen:

- nach den für die Mitglieder des International Rugby Board (IRB) bindenden Regeln,
- nach den für die Mitglieder der Fédération Internationale de Rugby Amateur - Association Européenne de Rugby (FIRA-A.E.R.) bindenden Regeln,
- nach den vom ÖRV herausgegebenen Spielregeln mit den darin enthaltenen Kommentaren.

2. Spielverkehr

Als Spielverkehr im Sinne dieser Spielordnung gelten

- Wettbewerbsspiele 1. Bundesliga
- Wettbewerbsspiele 2. Bundesliga
- Pokalspiele
- Länderspiele
- Freundschaftsspiele

3. Mannschaften

Am Spielverkehr teilnehmen dürfen

- Mannschaften, die aus Mitgliedern von Vereinen, die dem ÖRV angehören, bestehen (Vereinsmannschaften).
- Mannschaften, die aus Mitgliedern mehrerer Vereine, die dem ÖRV angehören, bestehen (Spielgemeinschaften). Diese Mannschaften müssen vor der Saison als Spielgemeinschaft gemeldet werden.
- Mannschaften, die einem Mitgliedsverband des IRB oder der FIRA-A.E.R. angehören (ausländische Vereinsmannschaften).
- Auswahlmannschaften von Verbänden, die dem IRB oder der FIRA-A.E.R. angehören (ausländische Auswahlmannschaften).

Spielordnung

4. Teilnahme

4.1 Über die Teilnahme an Wettbewerbsspielen entscheiden die spielleitenden Stellen. Dies sind im Regelfall der ÖRV oder durch diesen autorisierte Stellen.

4.2 Über die Teilnahme an Spielen nach §1.3 entscheidet das Präsidium des ÖRV durch Erteilung einer Lizenz. Das Lizenzvergabeverfahren wird in der ÖRV-Lizenzordnung in ihrer jeweils gültigen Fassung geregelt.

5. Auflösung Mannschaft

5.1 Löst sich eine Spielgemeinschaft (Mannschaft nach §1.4) auf, so hat sie dies der spielleitenden Stelle unverzüglich mitzuteilen.

5.2 Haben die an der Spielgemeinschaft beteiligten Vereine nicht vereinbart, welche der Mannschaften sportlich an die Stelle der Spielgemeinschaft tritt, gelten die vormals an der Spielgemeinschaft beteiligten Mannschaften als neu gegründete Mannschaften nach §1.4.

5.3 Zusatz: Folgevereine können nicht mehr an der laufenden Meisterschaft teilnehmen. Es sei denn die Spielgemeinschaft bleibt am Papier bestehen.

§2 Spieljahr und Spielplan-Erstellung

1. Spieljahr

1.1 Die Rugbysaison läuft vom 1. September bis zum 30. Juni des folgenden Jahres.

1.2 Die Spieltage für Spiele nach §1.3 werden durch den Rahmenterminplan des ÖRV festgelegt.

1.3 Von 1. Juli bis 31. August werden in der Regel keine Pflichtspieltage angesetzt. Dies bezieht sich auf ÖRV 15er Rugby.

2. Spielplanerstellung-Richtlinien

2.1 Für alle dem ÖRV angehörige Vereine gilt der Grundsatz: nationale haben Vorrang vor internationalen Clubbewerben.

2.2 Der Rahmen-Terminplan wird vom Ligavorstand in Zusammenarbeit mit den zuständigen Nationalteam-Coaches (Männer-XV und 7s, Frauen) erstellt. Der endgültige Spielplan muss spätestens 8 Wochen vor dem ersten Wettbewerbsspiel an die teilnehmenden Mannschaften ausgesendet werden.

2.3.a. Der Spielmodus für die nächste Saison wird im Zuge der Jahres-Hauptversammlung des ÖRV festgelegt.

2.3.b. Nach der Hauptversammlung ergeht eine Aussendung an die Vereine zur schriftlichen Anmeldung für einen oder mehrere Bewerbe des ÖRV.

Spielordnung

2.3.c. Nach offiziellem Bekanntwerden der Nationalteam-Bewerbspiele wird ein Rahmen-Terminplan (nach Pkt 2.2) erstellt. Der Plan wird dann an alle beteiligten Vereine per Mail ausgesandt. Nach Aussendung besteht für alle Vereine eine 14tägige Einspruchs- und Änderungsfrist. Während dieser Frist darf der Spielplan seitens des ÖRV nicht verändert werden. Sollte nach Ablauf der Frist kein Änderungswunsch aufgetreten sein, so gilt der Spielplan als angenommen und fixiert. Änderungen werden wie in folgenden Pkt. 2.4 abgewickelt, sodann werden sie im Terminplan vermerkt und dieser in Endversion an alle beteiligten Vereine per Mail ausgesandt.

2.4 Änderungsmodus:

Sollte es während der Einspruchsfrist zu einer Änderung kommen, so muss wie folgt vorgegangen werden:

2.4.1 Der Verein der die Änderung möchte, muss selbständig mit dem Gegner per Mail Kontakt aufnehmen um diese anzumelden und muss im gleichen Zuge einen Ersatztermin und den Grund für die Verschiebung nennen. Bei Einigung ist der neue Spieltermin umgehend dem Ligavorstand per Mail zu melden.

2.4.2 Sollte nach zwei Terminvorschlägen keine Einigung erzielt werden, muss die gesamte Korrespondenz an die Disziplinar-Kommission eingereicht werden, die eine Terminentscheidung treffen kann. Befangene Kommissions-Mitglieder werden vom jeweils vorliegenden Entscheidungsprozeß ausgenommen. (= Komm.Mitglieder die aus beteiligten Vereinen kommen)

2.4.3 Die Änderungsfrist darf die zweiwöchige Einspruchsfrist nicht überschreiten. Sollte der Änderungswunsch erst nach Ablauf der Einspruchsfrist beim Ligavorstand eintreffen, so kann die Änderung nicht berücksichtigt werden. Der Spielplan gilt dann als angenommen.

§3 Spielberechtigung

1. Am Spielverkehr nach §1.2 des ÖRV dürfen nur Spieler teilnehmen, die ordnungsgemäß beim ÖRV gemeldet wurden und einen gültigen, vom ÖRV ausgestellten, Spielerpass vorlegen können.

2. Die Ausstellung der Spielerpässe für Spiele nach §1.2 obliegt dem ÖRV. Spieler, die an Spielen nach §1.3 teilnehmen wollen, müssen das 18. Lebensjahr vollendet haben und einen gültigen, vom ÖRV ausgestellten Spielerpass vorweisen können.

2.1 Ausnahmeregelung:

Sollte ein Spieler das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, so kann eine Spielberechtigung nur dann erteilt werden, wenn dem ÖRV eine schriftliche Einverständniserklärung der Eltern des betreffenden Spielers vorliegt. Diese muss dem ÖRV fristgerecht (siehe Spielermeldungen) zugehen. Als Untergrenze für die 1. und 2. Spielklasse gilt das vollendete 17. Lebensjahr.

2.2 Die Einverständniserklärung wird durch den ÖRV als Formular auf der Homepage zum Download bereitgestellt.

Spielordnung

3. Zur Ausstellung eines Spielerpasses muss ein Antrag gestellt werden. Der Spielerpass wird nur ausgestellt, wenn der Antrag vollständig und fristgerecht eingegangen ist. Die Vollständigkeit des Antrags setzt Folgendes zwingend voraus:

- 3.1 Anmeldung erfolgt über die internetbasierte ÖRV Spielerdatenbank
- 3.2 Der jeweilige Vereinsverantwortliche hat die bezeichneten Felder auszufüllen (Name, Adresse, Geburtsdatum, Nationalität, Telefonnummer, Emailadresse). Die Daten werden an das Ligasekretariat gesendet, welches den Erhalt der Registrierung per Mail bestätigt. Dem neu registrierten Mitglied wird eine Registrierungsnummer automatisch zugewiesen, und mit dem Registrierungsdatum gespeichert. Die Personaldaten werden vom ÖRV gemäß den geltenden Datenschutz-Bestimmungen vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben.

4. Bei Nichtentsprechen einer eingereichten Anmeldung gilt der Spieler als "nicht gemeldet"

5. Die Prüfung auf Gültigkeit, Vollständigkeit und Richtigkeit der Spielerpässe muss spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn erfolgen, obliegt den beteiligten Vereinen und ist durch Unterschrift auf dem Spielberichtsbogen zu bestätigen.

5.1 Unregelmäßigkeiten sind dem Schiedsrichter mitzuteilen und von diesem auf dem Spielberichtsbogen zu protokollieren.

5.2 Bei Endspielen obliegt die Prüfung den spielleitenden Stellen und hat eine Stunde vor Spielbeginn zu erfolgen.

6. Die Spielerpässe werden für einen Verein und für eine Saison ausgestellt. Eine Verlängerung ist möglich.

7. Spielerpässe für eine Spielgemeinschaft werden, analog der Regelung für Vereine, auch ausgestellt und beinhalten beide (oder mehrere) Vereine einer Spielgemeinschaft sowie die Angabe des Herkunftsvereins als Zusatz in Klammer. Ein Spieler mit einem solchen Spielerpass ist für die Spielgemeinschaft und für seinen im Spielerpass ausgewiesenen Herkunftsverein spielberechtigt.

8. Vereine können auch Sammelanträge zur Ausstellung von Bundesligapässen stellen.

9. Vereine sind jederzeit berechtigt, Spielerpässe für Spieler zu beantragen, die für die laufende Saison für ihren Verein eine gültige Registrierungsnummer besitzen. Der Spielerpass muss spätestens 14 Tage vor dem ersten Einsatz des Spielers beantragt werden.

10. Alle Spieler, die an den Endspielen um die österreichischen Meisterschaften teilnehmen möchten, müssen während der laufenden Saison in mindestens 30% der (abgerunden) 15er-Wettbewerbsspielen ihres Vereins für mindestens eine Halbzeit lang eingesetzt worden sein.
10.1 Sollte ein Spieler für die Mehrheit der laufenden Meisterschaft verletzt gemeldet sein, so kann für die Spielberechtigung die Vorsaison als Basis herangezogen werden.

Spielordnung

11. Werden die Vorschriften zur Ausstellung von Spielerpässen verletzt, ist die spielleitende Stelle verpflichtet, gegen den beschuldigten Verein ein Verfahren vor dem Strafsenat zu beantragen. Bis zur Entscheidung des Strafsenats verliert der betreffende Spieler die Spielberechtigung für jeden Verein.

12. Ein ausländischer Spieler, der bereits eine gültige Spielerlaubnis seines Heimatverbandes besitzt, muss zur Ausstellung des Spielerpasses eine schriftliche Freigabe des Heimatverbandes gemäß IRB – „Regulation 4“ vorlegen.

§4 Vereinswechsel

1. Für die Vereinszugehörigkeit von Spielern gilt im ÖRV das Prinzip: 1 Spieler – 1 Saison – 1 Verein.

2. Möchte ein Spieler seinen Verein verlassen (Freistellung) oder sich einem anderen Verein anschließen (Wechsel), so muss er dieses schriftlich und eigenhändig unterschrieben dem abgebenden Verein, der Passstelle des ÖRV und seinem neuen Verein mitteilen (Freistellungs- bzw. Wechselerklärung).

2.1 Dieser Antrag muss parallel auch per Mail an den Ligavorstand (liga@rugby-austria.at) erfolgen und muss von diesem innerhalb von 1 Woche an die jeweiligen Teamverantwortlichen rückbestätigt werden. In solchen Fällen ist der abgebende Verein verpflichtet, den Spielerpass des Spielers unverzüglich dem ÖRV zu überstellen.

3. Zwischen dem 1. Juli und 31. August eines jeden Jahres (Sommerpause) ist jeder Spieler im Bereich des ÖRV berechtigt, ohne Sperrzeit den Verein zu wechseln.

4. In besonderen Fällen kann das Präsidium des ÖRV auf schriftlichen begründeten Antrag einen Vereinswechsel nach dem 31. August eines jeden Jahres zulassen. Die Annahme eines solchen Antrages muss sich auf folgende Punkte begründen:

- Nach dem 31. August eines jeden Jahres darf ein Spieler nur dann den Verein wechseln, wenn er seinen Arbeitsplatz, seinen Studienplatz oder seinen Hauptwohnsitz wechselt und der neue Arbeitsplatz, Studienplatz oder Hauptwohnsitz mindestens 50 km von seinem bisherigen Verein entfernt liegt.
- Im Fall eines solchen Vereinswechsels erhält der Spieler eine Wechselsperre von 6 Wochen

5. Dem Antrag des Spielers muss der abgebende Verein schriftlich zustimmen. Fehlt eine dieser Zustimmungen, ist die Freigabe für den neuen Verein zu verweigern.

5.1 Sollte nach 14 Tagen keine Freigabe des abgebenden Vereines vorliegen, ist der Spieler berechtigt die Entscheidung über den Wechsel per Antrag von der Disziplinarkommission einzuholen.

5.2 Die Kommission hat nach Eingang des Antrages wiederum 14 Tage Zeit eine Entscheidung zu treffen.

5.3 Im Falle eines positiven Bescheides – dh der Spieler darf wechseln – wird die 4 Wöchige Frist von die Wechselsperre in Abzug gebracht.



6. Als Stichtag eines Vereinswechsels gilt der Tag, an dem die Rückbestätigung durch den ÖRV (siehe oben) erfolgt ist. Mit dem Stichdatum verliert der Spieler die Spielberechtigung für den abgebenden Verein.

6.1 Bei negativem Bescheid und nicht erfolgter Freigabe wird die Spielberechtigung für den abgebenden Verein automatisch wieder aktiv.

7. Zusätzlich zu diesen Bestimmungen gelten die Vereinswechsel betreffenden Bestimmungen des IRB in ihrer jeweils gültigen Fassung.

8. Wechselt ein Spieler zu einem Verein im Ausland, muss der Spieler bzw. der neue Verein gemäß Richtlinien des IRB „Regulation 4“ eine Freigabe vom Österreichische Rugby-Verband beantragen. Liegt dieser Freigabe-Antrag nicht vor und der Spieler wird trotzdem im Ausland eingesetzt, erlischt seine österreichische Spielerlaubnis mit Datum des ersten Spieleinsatzes im Ausland.

9. Zieht ein Verein seine Mannschaft aus dem Spielbetrieb der 1. oder 2. Bundesliga zurück, so sind die Spieler dieses Vereins nach einer Wechselsperre von 6 Wochen auf Antrag für einen neuen Verein in derselben Liga sofort spielberechtigt.

9.1 Hierfür muss ein neuer Spielerpass beantragt und ausgestellt werden.

§5 Spieler mit vertraglicher Bindung

Für Spieler mit vertraglicher Bindung gelten die vom IRB herausgegebenen maßgeblichen Regelungen in ihrer jeweils gültigen Fassung.

1. Die Vereine melden dem ÖRV die bei ihnen spielberechtigten Vertragsspieler.
2. Ein Vertrag zwischen einem Spieler und einem Verein gilt als beendet, wenn der Vertrag ausläuft oder im gegenseitigen Einvernehmen aufgelöst wird.
3. Eine einseitige Vertragsauflösung während der Vertragszeit ist nur aus triftigem Grund gestattet.
4. Bei Verstößen kann der ÖRV Maßnahmen im Rahmen der Disziplinarordnung gegen die vertragsverletzende Partei aussprechen.



§6 Spielwertungen und Entscheidungsspiele

1. Für Wettbewerbsspiele erfolgt die Wertung der Spiele nach folgender Regelung:
 - 1.1 für ein gewonnenes Spiel erhält eine Mannschaft 4 (vier) Punkte.
 - 1.2 für ein unentschiedenes Spiel erhalten beide Mannschaften 2 (zwei) Punkte.
 - 1.3 für ein verlorenes Spiel erhält eine Mannschaft 0 (null) Punkte.
 - 1.4 im Falle von Nicht-Antreten erhält die nicht antretende Mannschaft 0 (null) Punkte und das Spiel wird für die andere Mannschaft mit 30:0 Spielpunkten als gewonnen gewertet (4 Punkte) zuzüglich Bonuspunkt „Try“. Die nicht angetretene Mannschaft bekommt 2 Punkte Abzug.
 - 1.5 legt eine Mannschaft vier oder mehr Tries, so erhält sie einen Bonuspunkt („Try“).
 - 1.6 verliert eine Mannschaft mit sieben oder weniger Spielpunkten Differenz, erhält sie einen Bonuspunkt („Differenz“).
2. Ein gewonnenes oder ein unentschiedenes Spiel wird einem Verein als verloren (null Punkte), dem Gegner als gewonnen (vier bzw. fünf Punkte) gewertet, wenn er ein Spiel abbricht, den Abbruch verschuldet oder einen Spieler mitspielen lässt, der nicht spielberechtigt ist. Das Spiel wird mit 0:30 Spielpunkten gewertet. Dem Gegner wird ein Bonuspunkt „Versuch“ anerkannt, wenn dieser im Spiel erzielt wurde. Die Wertpunkte werden durch die spielleitende Stelle zuerkannt.
3. Verliert eine Mannschaft ein Spiel, setzt dabei aber unberechtigte Spieler ein, werden die von dieser Mannschaft erspielten Bonuspunkte (Try und/oder Differenz) nicht gewertet. Das erspielte Ergebnis bleibt bestehen und wird mit der maximalen Wertpunktzahl gewertet.
4. Falls eine Mannschaft zweimal in der Saison nicht antritt oder ihre Mannschaft zurückzieht, verliert sie das Recht, am Bewerb teilzunehmen. In diesem Falle werden alle vergangenen UND zukünftigen Spiele dieser Mannschaft als „Nicht angetreten“ gewertet, wobei die Punkteabzüge nicht berücksichtigt werden. Diese Wertung findet auch bei Rückzug bzw. Auflösung einer Mannschaft aus der laufenden Runde Anwendung.
5. Der Platz einer Mannschaft in der Tabelle richtet sich nach der Anzahl der erhaltenen Wertpunkte. Bei Qualifikationsentscheidungen gelten für die Platzierung von zwei wertpunktgleichen Mannschaften folgende konsekutiv anzuwendenden Kriterien:
 - a. Wertpunkte aus dem direkten Vergleich der wertpunktgleichen Mannschaften.
 - b. bessere Spielpunkte - Differenz aus dem direkten Vergleich der wertpunktgleichen Mannschaften.
 - c. höhere Anzahl der Versuche im direkten Vergleich.
 - d. bessere Spielpunkte - Differenz aus allen Saisonspielen.
 - e. höhere Anzahl der Spielpunkte aus allen Saisonspielen.
 - f. geringere Anzahl der Platzverweise in der gesamten Saison. Bei mehr als zwei wertpunktgleichen Mannschaften gelten für die Platzierung folgende konsekutiv anzuwendenden Kriterien:
 - g. bessere Spielpunkte-Differenz aus allen Saisonspielen der wertpunktgleichen Mannschaften

Spielordnung

- h. höhere Anzahl der Spielpunkte aus allen Saisonspielen der wertpunktgleichen Mannschaften
- i. geringere Anzahl der Platzverweise in der gesamten Saison.
- j. Auslosung

6. Bei Spielen, die bis zur Entscheidung durchgeführt werden müssen, ist wie folgt zu verfahren:

- 6.1 Wenn ein Spiel nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden steht, ist nach einer Pause von 10 Minuten neu zu losen und das Spiel um zweimal 10 Minuten mit 2 Minuten Pause zu verlängern.
- 6.2 Ist auch dann noch keine Entscheidung gefallen, wird diese mittels einer „Kicking Competition“ gesucht.
- 6.3 „Kicking Competition“
 - 6.3.1 Vor einer „Kicking Competition“ um die Entscheidung müssen die Kapitäne dem Schiedsrichter 5 Spieler ihrer Mannschaft melden, die am Ende der Verlängerung gespielt haben.
 - 6.3.2 Diese 5 Spieler können für jede Stufe der Kicking Competition neu genannt werden, solange sie am Ende der Verlängerung gespielt haben.
 - 6.3.3 Der Schiedsrichter bestimmt die Posts, auf die die zusätzlichen Kicks ausgeführt werden.
 - 6.3.4 Die Kapitäne lösen unter Aufsicht des Schiedsrichters, welche Mannschaft mit dem Kicken beginnt.
 - 6.3.5 Die Kicks werden alternierend von den Mannschaften ausgeführt. Die Spieler, die nicht als Kicker genannt wurden, halten sich außerhalb des Spielfeldes auf.
 - 6.3.6 Die Kicks werden vom Mittelpunkt der 22 Meter Linie ausgeführt.
 - 6.3.7 Kann eine der beiden Mannschaften mit den übrig gebliebenen Kicks den Score des Gegners nicht mehr ausgleichen, so gilt die Competition als beendet und der Sieger steht fest.
 - 6.3.8 Sollte nach allen 5 Kickern Gleichstand herrschen, so wird nach dem Golden Score Prinzip solange in derselben Reihenfolge und von den selben Kicking Points weitergekickt, bis einer der beiden Kicker von derselben Position trifft und der Gegner nicht.

§7 Spielkleidung

- 1. Alle Mannschaften haben zu den Spielen in einheitlicher, sauberer Kleidung anzutreten.
- 2. Bei Wettbewerbspielen nach §1.3 müssen die Spielertrikots mit Rückennummern (alternativ können auch Buchstaben verwendet werden) versehen sein. Die Trikots müssen deutlich erkennbar durchnummeriert sein.
- 3. Falls zwei Mannschaften die gleiche oder ähnliche Spielkleidung tragen, muss der Heimverein seine Kleidung wechseln.

§8 Spieldurchführung

1. Spielzeiten

1.1 Bei allen Spielen müssen die Mannschaften zur festgesetzten Zeit antreten. Die Spielzeit ist so zu wählen, das dem Gastverein eine Anreise am Spieltag ermöglicht wird.

1.2 Der Spielort und die Beginnzeit ist spätestens 14 Tage vor Spielbeginn an die Gastmannschaft sowie die Matchoffiziellen und den ÖRV per Mail zu kommunizieren.

1.3 Bei Spielen, bei denen eine Mannschaft von auswärts anreist, hat das Spiel spätestens vierzig Minuten nach der festgesetzten Zeit zu beginnen.

1.4 Der Platzverein ist bei Verspätung sofort zu verständigen.

1.5 Bei Fahrten auswärtiger Mannschaften zu einem Spiel ist bei unvorherzusehenden Vorfällen, die zu einer Verzögerung des Spieltermins oder zur Spielabsage führen, allein der Verein der reisenden Mannschaft beweispflichtig für die Unabwendbarkeit des Vorfalles und seiner Folgen. Der Beweis kann nur geführt werden:

- a. durch ein polizeiliches Protokoll,
- b. durch Bescheinigung eines Automobilclubs oder der Verkehrswachen (Autounfälle, vereiste Straße, Fahrtunterbrechungen usw.),
- c. durch Bescheinigung einer Fluggesellschaft oder Bundesbahnverwaltung.

2. Bereitstellung der Sportplätze

2.1 Die gastgebenden Vereine sind verpflichtet, ihre Spielplätze ordnungsgemäß und nach den Regeln des Rugbyspieles herzurichten.

2.2 Platzsperrungen seitens der Vereine mit eigenem Hausrecht sind unzulässig. Ob diese Spielplätze bespielbar sind entscheiden die spielleitenden Stellen (oder deren Vertreter), die eingeteilten Schiedsrichter (oder der Schiedsrichterobmann).

2.3 In Fällen, in denen die Vereine nicht das Hausrecht für die von ihnen benutzte Sportanlage haben sondern Gemeinden oder andere Gebietskörperschaften bzw. Institutionen, haben die Vereine das Benutzungsverbot des jeweiligen Hausrechtsinhabers schriftlich bestätigen zu lassen. Wird das schriftliche Benutzungsverbot nicht beigebracht, wird das angesetzte Spiel als "Nicht-Angetreten" zum Nachteil des Heimvereins gewertet.

2.4 Über Platzsperrungen und daraus folgende Spielabsagen sind unmittelbar die spielleitenden Stelle, der Gastverein, der eingeteilte Schiedsrichter, die regionalen Pressedienste sowie der Ergebnisdienst zu informieren. Eine etwaige Platzbegehung bzw –kommissionierung hat so stattzufinden dass der Gastverein bzw der Schiedsrichter zeitgerecht vor Anreisebeginn zum Spielort verständigt werden kann.

2.5. Die Vereine haben für sportliches Verhalten ihrer Spieler, Mitglieder und Anhänger während des Spiels und nach dem Spiel zu sorgen. Der platzstellende Verein hat, wenn erforderlich, eine entsprechende Anzahl Ordner zu stellen.



3. Pflichten des Gastgebers

3.1 Der Heimverein muss vor Spielbeginn einen Match Sekretär benennen. Dieser hat folgende Aufgaben:

- 3.1.1 Führung des Spielberichtes inkl sämtlicher Eintragungen
- 3.1.2 Einholung der Mannschaftsaufstellung des Gastvereines
- 3.1.3 Einholung des Endresultates vom Schiedsrichter und Eintragung im Spielbericht
- 3.1.4 Einholung der Unterschriften aller relevanten Personen lt Spielbericht

3.2 Die Heimmannschaft ist dafür verantwortlich, dass eine medizinische Grundversorgung für alle Teilnehmer am Spielort zur Verfügung steht. Dies beinhaltet Materialien zur Erstversorgung (Erste Hilfe Ausrüstung) sowie mindestens eine entsprechend geschulte Sanitätsperson.

3.2.1 In jedem Fall sind die verantwortliche Person/en der Gastmannschaft vor Spielbeginn unmissverständlich kenntlich zu machen.

4. Anzahl der Spieler

4.1 Für Bundesliga und Nationalliga (= Wettbewerbsspiele) im 15er Rugby der Männer gilt gleichermaßen: gespielt wird mit 15 Spielern + maximal 7 Ersatzspielern. Von den 15 Spielern der Startaufstellung müssen min. 3 erfahrene 1.Reihe Spieler sein.

4.1.1 Freundschaftsspiele und regional organisierte Turniere:

Die beteiligten Vereine sind berechtigt die Anzahl der Spieler zu regeln.

4.1.2 Bei weniger als 15 Spieler pro Team muss der Scrum aus mindestens 5 Spielern zusammengesetzt sein (außer Sevens).

4.2 Ein Wettbewerbsspiel wird als "Verloren" gewertet, gilt aber als angetreten, für die Mannschaft die die o.g. Anzahl an Spielern unterschreitet.

4.2.1 Wenn bei einem Wettbewerbsspiel beide Mannschaften mit weniger als 15 Spielern antreten, so wird das Spiel für die Heimmannschaft als verloren gewertet.

4.2.2 Wenn eine Mannschaft mit 15 Spielern antritt, während des Spiels sich Spieler verletzen und nicht mehr genügend Ersatzspieler vorhanden sind, dann gilt das Match als ganz normal angetreten und wird gewertet mit dem jeweiligen Endstand und Extrapunktewertungen.

4.3 Erste Reihe Regelung: Tritt eine Mannschaft gleich von Beginn an mit weniger als 3 erfahrenen erste Reihe Spielern an, so soll mit „Uncontested Scrums“ gespielt werden. Das Match gilt als angetreten aber verloren für die Mannschaft, die mit weniger als 3 erfahrenen erste Reihe Spielern antritt.

4.3.1 Tritt eine Mannschaft mit insgesamt nur 3 erfahrenen erste Reihe Spielern an und es verletzt sich einer davon, wird mit „Uncontested Scrums“ weitergespielt. Der verletzte Spieler wird durch einen Ersatzspieler ersetzt, sodass die Spieleranzahl wieder bei 15 gegen 15 liegt, sollte kein Ersatzspieler mehr da sein: siehe Punkt 4.2.2.

4.4 Tritt eine Mannschaft zum zweiten Mal innerhalb einer Saison zu einem Ligaspiel nicht an, so wird sie aus der laufenden Meisterschaft disqualifiziert. Alle künftigen Ligaspiele dieser Mannschaft werden ersatzlos gestrichen. Die bereits bestrittenen Spiele werden annulliert.

5. Spielberichtsbögen

5.1 Über alle Bewerbungsspiele ist ein Spielbericht auf dem vorgeschriebenen Formular anzufertigen, der vom Schiedsrichter geprüft und vervollständigt werden muss.

5.2 In dem Bericht sind die Namen der beiden Mannschaften und der beteiligten Spieler mit deren Spielerpassnummern spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn vollständig anzugeben.

5.3 Der Spielberichtsbogen muss von Vertretern beider Mannschaften unterschrieben sein.

5.4 Der Spielberichtsbogen muss spätestens 48 Stunden nach dem Spiel bei der spielleitenden Stelle eingetroffen sein. liga@rugby-austria.at

Für das ordnungsgemäße Ausfüllen und für die Zusendung zur spielleitenden Stelle ist ausschließlich die Heimmannschaft verantwortlich.

5.5 Bei Nichtbeachtung der Übermittlungspflicht wird der Heimmannschaft – ungeachtet des Endresultats – ein Punkt abgezogen.

§9 Abstellung von Auswahlspielern

Jeder Verein ist verpflichtet, auf Anforderung seine Spieler für Länderspiele, Trainingslager und Trainingsspiele des ÖRV zur Verfügung